

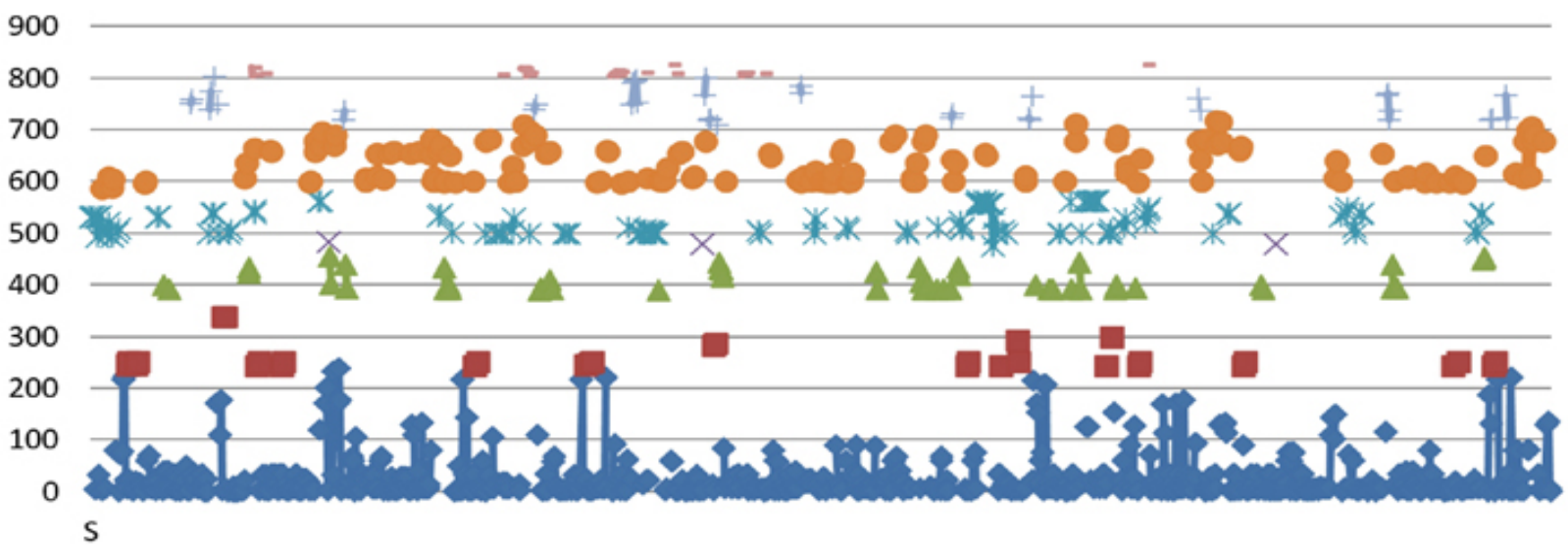


# Suspense im Animationsfilm

Grundlagen der quantitativen Spannungsanalyse

Studienbeispiel Ice Age 3

## Erzählfiguren



*Den Mutigen  
auf neuen Wegen*

## **Vorwort**

Die vorliegende Studie ist in die folgenden vier Bänden aufgeteilt: Band I beinhaltet den Aufbau der werkimmanenten Analysemethodik und die statistischen Ergebnisse zur exemplarischen Szenenanalyse sowie zur Untersuchung des Gesamtfilms. In den Bänden II und III finden sich die Ergebnisse der Einzelanalysen der Szenen 2 - 21 und 22 - 41, die uns als Grundlage für die Gesamtanalyse der Geschichte dienen. Band IV enthält sodann die Systematik der Tabellen mit den analysierten Erzählfiguren (EF-Tabelle), Erzählsequenzen (ES-Tabelle) und Sequenzverbindungen (SV-Tabelle). Band I schliessen wir mit einem Vergleich der Merkmale des Spannungsaufbaus mit Mustern der Selbstähnlichkeit und Skaleninvarianz in der fraktalen Geometrie ab.

Ich danke an erster Stelle Prof. Dr. RALF JUNKERJÜRGEN, Universität Regensburg für seine wertvollen Hinweise und weiterführenden Vorschläge. Mein besonderer Dank gilt zudem Dr. ing. ETH JOHANNES BÖHM-MÄDER für seine Durchsicht und Kontrolle des Kapitels zu den fraktalähnlichen Eigenschaften des Spannungsaufbaus.

# Inhaltsverzeichnis

## Teil 4 Tabellen

1. **Erzählfiguren-Tabelle**
2. **Erzählsequenzen-Tabelle**
3. **Sequenzverbindungen-Tabelle**

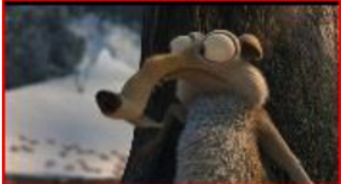
# 1. Erzählfiguren-Tabelle

## Zusammenfassung

Wir finden in der EF-Tabelle eine systematische Auflistung der verschiedenen EF-Arten, die uns bei der Analyse von Erzählstrukturen und praxisbezogenen Suche nach EF-Arten unterstützen kann. Die einzelnen EF-Arten haben wir mit fortlaufenden Zahlen und in Worten als Begriffsbezeichnungen und Abkürzungen klassifiziert. Zur näheren Erläuterung der EF-Arten haben wir jeweils das Standbild und die Beschreibung auf der *story*- und *discourse*-Ebene der zugehörigen Belegstelle ergänzt. In vier Inhaltsübersichten haben wir vorweg die Zuordnung der EF-Arten zu den zugehörigen EF-Basiselementen, EF-Grundtypen, EF-Modi und den EF-Arten abgebildet. Jede EF-Art ist einem der acht EF-Grundtypen zugeordnet, die ihrerseits wiederum einem der EF-Basiselemente *suspense*, *surprise* oder *mystery* angehören. Die EF-Arten können sodann im Modus der *surprise-Verknüpfung*, des *internen* oder *externen Kommunikationssystems*, des *auktorialer suspense* oder *mystery* auftreten.

Wir haben in der nachfolgenden Tabelle der EF-Arten (EF-Tabelle) einen systematischen Überblick zu den verschiedenen EF-Arten zusammengestellt, die uns als Instrument bei der Analyse von Erzählstrukturen und im Rahmen einer Stoffentwicklung bei der Suche nach EF-Arten unterstützen kann. Zur Klassifizierung der einzelnen EF-Arten verwenden wir eine abstrakte Notation aus fortlaufenden Zahlen,<sup>1</sup> wie zum Beispiel für die EF-Art *suspense (+)* die Klassifikations-Nr. 1 oder für die EF-Art *suspense (-)* die Klassifikations-Nr. 2 etc.<sup>2</sup> Als Ergänzung zu dieser Nummerierung dient uns zudem eine Kurzbezeichnung aus einer Abkürzung des Namens der jeweiligen EF-Art, wie in unserem Beispiel für die EF-Arten *suspense (+)* und *suspense (-)* die Abkürzungen *s (+)* bzw. *s (-)*.

Wir wollen diese Notationsstruktur an nachstehendem Beispiel erläutern: Die EF-Tabelle enthält für jede EF-Art eine eigene Box mit der EF-Klassifikations-Nr. (596) und Phase (2) oben links, dem Namen der EF-Art (*mystery/suspense/detection*) in der Zelle daneben und rechts außen die Kurzbezeichnung (*m/s/int*).

596 2	<i>mystery/suspense/detection</i>	<i>m/s/int</i>
1.12 8		<p>Hiermit versucht er gleichzeitig die mögliche Gefahr durch den Dieb abzuklären.</p> <p>Gleichzeitig will er die ominöse Rätselsituation abklären, ohne sich dabei zu gefährden.</p>

Zur Orientierung in der Vielfalt der EF-Arten finden wir nachstehend vier Inhaltsübersichten, die uns einen Überblick zum Aufbau der EF-Tabelle ermöglichen. Wir schreiten hierfür in vier Ebenen jeweils vom Allgemeinen zum Besonderen voran, wobei die differenzierteren Ebenen jeweils auch die vorangehenden allgemeineren Ebenen enthalten. Die vier Ebenen sind nach den folgenden vier Kategorien ausgerichtet, die uns zur individuellen Einordnung der EF-Arten dienen:

EF-Basiselemente	(Ebene 1)
EF-Grundtypen	(Ebene 1-2)
EF-Modus	(Ebene 1-3)
EF-Arten	(Ebene 1-4)

Wir sehen zunächst auf der Ebene 1 die drei EF-Basiselemente Suspense (I), Surprise (II) und Mystery (III), aus welchen alle EF-Arten und EF-Grundtypen aufgebaut sind und welchen sie auch individuell zugeordnet werden können:<sup>3</sup>

EF-Basiselemente	(Ebene 1)
Suspense	(I)
Surprise	(II)
Mystery	(III)


Auf der Ebene 2 finden wir sodann die acht EF-Grundtypen, die wir dem jeweils dominierendem EF-Basiselement zuordnen können und die uns wiederum selbst zur Einordnung der verschiedenen EF-Arten dienen:

EF-Grundtypen	(Ebene 1-2)
Suspense	(I)
<i>Interaktionsspannung</i>	(1)
<i>Konfliktspannung</i>	(2)
<i>Suspense/mystery</i>	(3)
Surprise	(II)
<i>Surprise</i>	(4)
Mystery	(III)
<i>Rätselspannung</i>	(5)
<i>Mystery/suspense</i>	(6)
<i>Mystery/mystery/suspense</i>	(7)
<i>Mystery/conflict (adventure)</i>	(8)

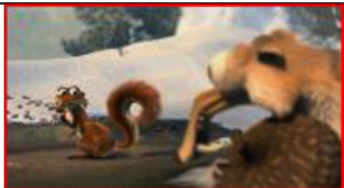
Wir werden diese acht EF-Grundtypen in der nachfolgenden Aufstellung nacheinander definieren<sup>4</sup> und den Aufbau der Systematik auf dieser Ebene exemplarisch anhand einfacher EF-Arten des jeweiligen EF-Grundtyps veranschaulichen.<sup>5</sup> Wir werden die beispielhaften EF-Arten jeweils in der Phase 1 und ohne die zusätzlichen Varianten der inhaltlichen Ausrichtung (+/-)<sup>6</sup> verwenden, die beim EF-Grundtypen als Überbegriff stets mit enthalten sind. In

der Tabelle werden wir Hinweise auf parallele Beispiele zu den EF-Arten auch aus anderen Filmgeschichten jeweils in den Fussnoten angeben.

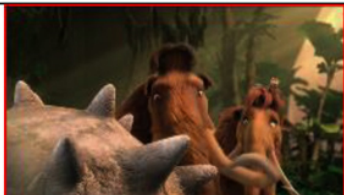
**Interaktionsspannung** - Definition: Der Zuschauer sieht, dass der positiv gezeichnete Protagonist mit einer Chance (+) oder einer Gefahr (-) konfrontiert wird bei geringer Aussicht auf Erfolg bzw. Abwehr.

<b>1</b> 1	<i>suspense (+)</i>		<i>s (+)</i>
1.31 10		Es ist offensichtlich Liebe auf den ersten Blick.	Konfrontation eines positiv gezeichneten Protagonisten mit einem Anreiz bei geringer Aussicht auf Erfolg.

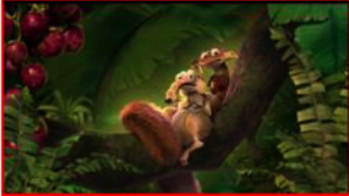
**Konfliktspannung** - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der positiv gezeichnete Protagonist eine Chance (+) nicht ohne Eintritt einer Gefahr (-) wahrnehmen kann, oder einen Vorteil (+) nur durch Verzicht auf einen anderen Vorteil (+).<sup>7</sup>

<b>241</b> 1	<i>conflict (suspense + vs suspense +)</i>		<i>c (s + vs s +)</i>
1.57 15		Derweil beginnt Scratte zu wimmern und bringt Scrat in einen Gewissenskonflikt: Soll er wegen der Eichel auf die Liebe verzichten?	Der Protagonist kann seine beiden affirmativen Ziele nicht gleichzeitig verwirklichen.

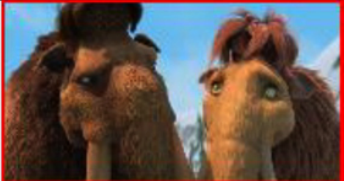
**Suspense/mystery** - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass sich der positiv gezeichnete Protagonist mit einer mysteriösen Gefahr (-) oder mit einer rätselhaften Chance (+) konfrontiert sieht mit geringer Aussicht auf Abwehr bzw. Erfolg.

<b>390</b> 1	<i>suspense/mystery (-)</i>		<i>s/m (-)</i>
29.14 4		Sie sind überrascht, als plötzlich ein Morgenstern auf den Boden aufschlägt. Von wem geht diese Bedrohung aus?	Die Bedrohung ist nun offensichtlich, aber die konkrete Gefahrenursache ist noch offen.


**Surprise** - Definition: Der Zuschauer und der Protagonist erkennen plötzlich eine ihnen bislang verborgene Tatsache.

477 3	<i>surprise</i>		<i>sr</i>
1.06. 56 4		Es gelingt Eddie, die Früchte zu schnappen, wodurch überraschend das Bild auf eine idyllische Zweisamkeit der verbliebenen Eichhörnchen frei wird.	Gleichzeitig wird plötzlich ein verborgener Sachverhalt offenbar. <sup>8</sup>

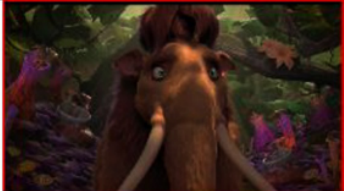
**Rätselspannung** - Definition: Der Zuschauer sieht, dass dem Protagonisten eine rätselhafte Situation oder ein anderer Storyrelevanter Informationsmangel bewusst wird mit geringer Aussicht auf eine Auflösung.

497 1	<i>mystery</i>		<i>m</i>
4.55 1		Die beiden fragen sich, wo eigentlich ihr Freund, der Säbelzahniger Diego, in letzter Zeit geblieben ist.	Die Protagonisten erkennen eine Storyrelevante Wissenslücke.

**Mystery/suspense** - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der Protagonist mit einer gefährlichen (-) oder vorteilhaften (+) Rätselsituation konfrontiert wird mit geringer Aussicht auf eine Auflösung.


594 1	<i>mystery/suspense (+)</i>		<i>m/s (+)</i>
30.57 8		Um die Schultern trägt es einen Beerenzweig wie einen Munitionsgürtel. Kann diese merkwürdige Figur die Gefährten tatsächlich beschützen?	Kann der abgestürzte Akteur den Protagonisten tatsächlich helfen?

**Mystery/mystery/suspense** - Definition: Der Zuschauer sieht, dass der Protagonist die Existenz einer gefährlichen (-) oder vorteilhaften (+) Rätselsituation vermutet mit geringer Aussicht auf Auflösung.

718 1	<i>mystery/mystery/suspense (-)</i>		<i>m/m/s (-)</i>
36.06 3		Während alle Augen der Pflanzen bedrohlich auf die Fremdlinge gerichtet sind, hält Ellie plötzlich inne, als ob sie etwas ahnte.	Die Protagonistin vermeint immerhin, eine mögliche Gefahr zu spüren.



*Mystery/conflict (adventure)* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der Protagonist mit einer Rätselsituation konfrontiert wird, die entweder mit einer Gefahr (-) oder einer Chance (+) verbunden sein könnte mit geringer Aussicht auf Auflösung.

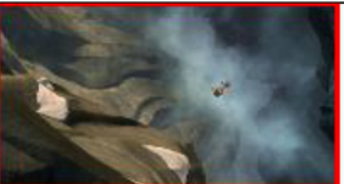
803 1	<i>adventure</i>		<i>ad</i>
26.34 36		Die Spuren des Dinosauriers führen in eine mysteriöse Eishöhle. Warten dort Gefahren auf sie, oder können sie dort Sid befreien?	Es bieten sich nun gleichzeitig mögliche Risiken und Chancen.

Auf der Ebene 3 finden wir sodann die folgenden fünf EF-Modi, in welchen die einzelnen EF-Arten jeweils auftreten und kategorisiert werden können:

- |                                             |        |      |
|---------------------------------------------|--------|------|
| EF-Modus                                    | (Ebene | 1-3) |
| <i>Modus: surprise-Verknüpfung</i>          | (a)    |      |
| <i>Modus: internes Kommunikationssystem</i> | (b)    |      |
| <i>Modus: externes Kommunikationssystem</i> | (c)    |      |
| <i>Modus: auktorialer suspense</i>          | (d)    |      |
| <i>Modus: mystery</i>                       | (e)    |      |

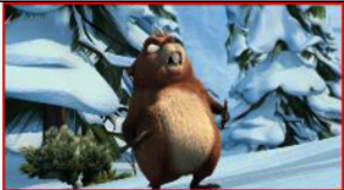
Wir wollen die Bedeutung dieser fünf EF-Modi ebenfalls anhand konkreter Beispiele erläutern. Wir haben in die Tabelle als Ergänzung auch EF-Arten aus anderen Filmgeschichten integriert, für welche wir in unserem Film keine EF-Art als Repräsentantin finden konnten.<sup>9</sup> Ebenfalls integriert haben wir weitere EF-Arten, die wir lediglich deduktiv aus der Struktur der Tabelle abgeleitet haben und die als Hypothesen gelten müssen, bis sie empirisch in einem Film nachgewiesen sind.

*Modus: surprise-Verknüpfung* - Definition: Die Phasen einer EF-Art werden jeweils durch eine Überraschung transportiert. In unserem Beispiel sieht der Zuschauer, dass der Akteur plötzlich mit einer neuen Gefahr (-) konfrontiert wird (Phase 1).


21 1	<i>surprise/ suspense (-)</i>		<i>sr/s (-)</i>
2.25 21		Plötzlich sieht Scrat, dass Scratte in die tiefe Schlucht hinabstürzt.	Der Protagonist erkennt plötzlich ein neues Problem.

*Modus: internes Kommunikationssystem* - Definition: Der Protagonist verfügt über mehr Story-relevante Informationen zu einer bestimmten EF-Art, als der


Zuschauer. In unserem Beispiel ist sich der Zuschauer bewusst, dass der Protagonist die Auflösung des Rätsels bereits kennt, während er selbst diese noch nicht kennt.

535 3	<i>mystery/surprise (internes Kommunikationssystem)</i>	<i>m/sr (int KS)</i>
23.56 5		Da fällt plötzlich eine große Tanne in seine Richtung. Weshalb diese umgebrochen ist, bleibt zumindest für den Zuschauer noch unklar.  Der Akteur erkennt plötzlich die Rätselauflösung, der Zuschauer hingegen nicht.

*Modus: externes Kommunikationssystem* - Definition: Der Zuschauer verfügt über mehr Story-relevante Informationen zu einer bestimmten EF-Art, als der Protagonist. In unserem Beispiel etwa erkennt der Zuschauer, dass der Protagonist Fortschritte auf dem Weg zu seinem affirmativen Ziel (+) macht, während dieser selbst noch ahnungslos ist.

118 2	<i>suspense/interaction (externes Kommunikationssystem +)</i>	<i>s/int (ext KS +)</i>
17.37 5		Ohne es zu wissen hat Sid somit bereits Fortschritte gemacht in seinen Bemühungen um eine eigene Familie.  Gleichzeitig erkennt der Zuschauer, dass der ahnungslose Akteur offensichtlich Fortschritte in seinen Bemühungen macht.

*Modus: auktorialer suspense* - Definition: Der Zuschauer erkennt die Gefahr (-) oder Chance (+) vor dem betroffenen Akteur. In unserem Beispiel ist sich Scratte nicht bewusst, dass sie Scrat am Diebstahl ihrer Eichel hindern könnte.

216 1	<i>auktorialer suspense invers (suspense/surprise; unerwartete Intervention -)</i>	<i>a inv (s/sr uI -)</i>
1.46 12		Scrat möchte „seiner“ Eichel unbemerkt habhaft werden. Wird die abgelenkte Scratte sein Vorhaben bemerken?  Wird die Akteurin plötzlich ihre Chance packen, den Protagonisten aufzuhalten?

*Modus: mystery* - Definition: Der Zuschauer ahnt die Existenz eines Rätsels (Phase 1), eines Indizes (Phase 2) oder der Rätselauflösung (Phase 3).<sup>10</sup> In unserem Beispiel vermutet der Zuschauer, dass der Protagonist das Rätsel bereits gelöst hat.


593 3	<i>mystery/ whodunit (ungenisse Auflösung)</i>	<i>m/w (uA)</i>
	<i>Inspektor Columbo macht zwar immer einen etwas unbedarften Eindruck, durchschaut aber den Fall für gewöhnlich am Ende.<sup>11</sup></i>	<i>Der Zuschauer ahnt, daß der äusserlich unbedarfte Ermittler den Fall möglicherweise schon gelöst hat.</i>

Wir finden sodann auf der Ebene 4 verschiedene Funktionsbezeichnungen, die keine eigenen EF-Arten darstellen, sondern einzig die verstärkende (Addition) oder konkurrierende (Akkumulation, Interaktion, Intervention) Wirkung einer bestimmten EF-Art gegenüber einer anderen EF-Art anzeigen, die einer parallelen Erzählsequenz angehört. Diese Funktionsbezeichnungen führen somit keine neuen Variationsformen ein, weshalb sie jeweils nur in Klammern aufgeführt sind:


*(Spannungsaddition)*  
*(Spannungsakkumulation)*  
*(direkte Interaktion)*  
*(direkte Interaktion; Spannungsaddition)*  
*(direkte Interaktion; Spannungsakkumulation)*  
*(unerwartete Intervention)*  
*(unerwartete Intervention; Spannungsaddition)*  
*(unerwartete Intervention; Spannungsakkumulation)*  
*(Rätseladdition)*  
*Addition (mystery und suspense)*  
*(Rätselakkumulation)*

Auch diese Funktionsbezeichnungen wollen wir nachfolgend an einigen Beispielen von EF-Arten erläutern, mit welchen diese kombiniert werden können. Zwei dieser Funktionsbezeichnungen werden wir aus anderen Filmgeschichten in die EF-Tabelle integrieren, da wir für diese Varianten in unserem Film keine Repräsentantin nachweisen konnten. Für die nur deduktiv abgeleitete Funktionsbezeichnung Nr. 42 (*direkte Interaktion; Spannungsaddition*) haben wir bisher noch keine Belegstelle gefunden, weshalb diese bis zu einem allfälligen empirischen Nachweis in einem anderen Film als Hypothese gelten muss.


*(Spannungsaddition)* - Definition: Der Zuschauer sieht, dass der bereits mit einer ersten Bedrohung konfrontierte Protagonist noch einer zusätzlichen Gefahr (-) ausgesetzt wird, oder der bereits durch einen Vorteil begünstigte Protagonist noch eine zusätzliche Chance (+) erhält.

9 1	<i>suspense (Spannungsaddition -)</i>		<i>s (S'add -)</i>
2.29 23		Scrat springt mutig in den Abgrund, um Scratte zu retten, wodurch er auch sich selbst gefährdet.	Der Protagonist bringt sich dabei selbst in Gefahr und muss nun gegen zwei Gefahren ankämpfen.

*(Spannungsakkumulation)* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der Protagonist plötzlich mit einem Hindernis (-) konfrontiert wird, das ihm die Abwehr einer vorbestehenden Gefahr (oder die Verwirklichung eines affirmativen Ziel) zusätzlich erschwert, oder dass der Protagonist plötzlich Unterstützung (+) erhält, die ihm die Abwehr einer vorbestehenden Gefahr (oder die Verwirklichung eines affirmativen Ziels) zusätzlich erleichtert.

33 1	<i>surprise/suspense (Spannungsakkumulation -)</i>		<i>sr/s (S'akte -)</i>
00.52 3		Plötzlich kommt Scrat an den Rand einer tiefen Schlucht, über die nur ein dünner brüchiger Ast führt.	Ein unerwartetes zusätzliches Hindernis erschwert das Erreichen des Ziels.

*(direkte Interaktion)* - Definition: Der Zuschauer sieht, dass der Protagonist sich ohne Vorbereitung (Phase 1) plötzlich mitten in einer Auseinandersetzung (Phase 2) befindet.


39 2	<i>surprise/suspense (direkte Interaktion -)</i>		<i>sr/s (dI -)</i>
3.11 1		Manni rennt hierbei direkt auf Scrat zu und droht ihn unabsichtlich umzurennen.	Dies bedeutet gleichzeitig eine plötzliche direkte Gefahr für den anderen Akteur.

*(direkte Interaktion; Spannungsaddition)*<sup>12</sup> - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der Protagonist sich ohne Vorlaufzeit (Phase 1) plötzlich mitten in einer Auseinandersetzung (Phase 2) befindet, welche eine bereits bestehende Gefahr (-) oder einen bereits bestehenden Vorteil (+) verstärkt.


43 2	<i>surprise/suspense (direkte Interaktion; Spannungsaddition -)</i>		<i>sr/s (dI S'add -)</i>
---------	---------------------------------------------------------------------	--	--------------------------

*(direkte Interaktion; Spannungsakkumulation)* - Definition: Der Zuschauer sieht, dass die Abwehraktion des bedrohten Protagonisten plötzlich mit einer


Gegenaktion eines Dritten konfrontiert wird.

51 3	<i>surprise/suspense (direkte Auflösung; Spannungsakkumulation -)</i>		<i>sr/s (dA S'akk -)</i>
24.51 14		Alle Tiere? Nein, ein Stachelschwein rennt plötzlich schreiend davon. Tritt nun das Schlimmste ein?	Das Verhalten des Akteurs durchkreuzt die Strategie der Protagonisten.


*(unerwartete Intervention)* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass sich der bedrohte Protagonist mit einer überraschenden Abwehrstrategie selbst hilft.

68 2	<i>suspense/surprise/suspense (unerwartete Intervention +)<sup>13</sup></i>		<i>s/sr/s (uI +)</i>
2.50 26		Scrattie erweist sich plötzlich als Flughörnchen, das sich ohne weiteres selbst retten kann.	Die Akteurin beendet den laufenden Rettungsversuch und hilft sich jetzt selbst.

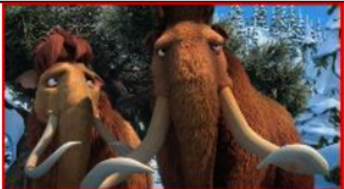
*(unerwartete Intervention; Spannungsaddition)* - Definition: Der Zuschauer sieht, dass die eigene Abwehrstrategie des bedrohten Protagonisten durch eine plötzliche Unterstützung Dritter verstärkt wird (+), oder dass die Angriffshandlung des Antagonisten durch eine plötzliche Unterstützung Dritte verstärkt wird (-).

28 2	<i>suspense/surprise (unerwartete Intervention; Spannungsaddition +)</i>		<i>s/sr (uI S'add +)</i>
3.38 9		Plötzlich kommen die Opossums Crash und Eddie zu Hilfe, die sich zuvor an seine Füße geklammert hatten.	Plötzlich erhält der Protagonist Unterstützung von weiteren Akteuren.

*(unerwartete Intervention; Spannungsakkumulation)* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass ein Dritter die Abwehrstrategie des bedrohten Protagonisten plötzlich mit einer eigenen Abwehrstrategie (+) unterstützt.

92 2	<i>suspense/surprise (unerwartete Intervention; Spannungsakkumulation +)/adventure</i>		<i>s/sr (uI S'akk +)/ad</i>
30.44 4		Doch plötzlich ertönt von weitem ein merkwürdiger Signalton, der die Saurier vorerst ablenkt.	Diese neue Gefahr wird durch eine überraschende Intervention zumindest aufgehalten.

*(Rätseladdition)* - Definition: Der Zuschauer sieht, dass die Auflösung der Rätselsituation, mit welcher der Protagonist konfrontiert ist, durch ein zusätzliches Rätsel noch schwieriger wird.

500 1	<i>mystery (Rätseladdition)</i>		<i>m (R'add)</i>
24.17 10		Die Mammuts raunen sich zu, dass diese doch ausgestorben sein müssten. Und woher kommt der Dinosaurier überhaupt?	Fragen über Fragen!

*Addition (mystery und suspense)* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der Protagonist mit einer Rätselsituation konfrontiert ist, deren Auflösung gleichzeitig noch einen weiteren Vorteil (+) oder Nachteil (-) mit sich bringen würde.

501 1	<i>Addition (mystery und suspense +)</i>		<i>Add (m und s +)</i>
		<i>Sollte Blanche den Alleinerben Eddie ausfindig machen, würde sie von Mrs. Rainbird fürstlich belohnt.</i> <sup>14</sup>	<i>Der Protagonist weiss, dass er mit der Rätselaufklärung einen zusätzlichen Vorteil erlangen würde.</i>


*(Rätselakkumulation)* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass die Ermittlungsbemühungen des Protagonisten durch die Gegenstrategie eines Dritten durchkreuzt werden, was die Rätselaufklärung zusätzlich erschwert.

508 1	<i>surprise/mystery (Rätselakkumulation)</i>		<i>sr/m (R'akk)</i>
		<i>Die Suche nach Miss Froy wird durch die überraschende Ignoranz der anderen Passagiere erschwert.</i> <sup>15</sup>	<i>Die Ermittlungsbemühungen des Protagonisten werden durch unerwartete zusätzliche Rätsel erschwert.</i>

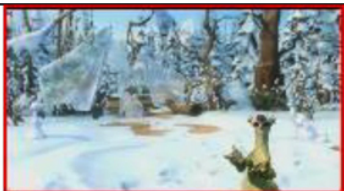


Abschliessend finden wir auf der Ebene 5 die inhaltliche Ausrichtung der jeweiligen EF-Arten, welche bei den EF-Arten der EF-Basiselemente *suspense* und *surprise* jeweils affirmativ (+) oder negativ (-) ist. Beim reinen *mystery* finden wir normalerweise keine solche inhaltliche Ausrichtung, da der Inhalt des betroffenen Rätsels definitionsgemäss nicht bekannt ist.<sup>16</sup> Als Ergänzung werden wir ebenfalls einige EF-Arten aus anderen Filmgeschichten integrieren, die in diesem Film nicht nachweisbar sind, oder die wir deduktiv als überprüfbare Hypothese aus der Systematik der EF-Tabelle abgeleitet haben. Wir wollen das Prinzip der inhaltlichen Ausrichtung nun am Beispiel der nachfolgenden zwei EF-Arten erläutern:

*Affirmative Ausrichtung:* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der Protagonist mit einem möglichen Vorteil konfrontiert wird. In unserem Beispiel sieht der Zuschauer, dass dem Protagonisten eine Chance (+) blüht.

1 1	<i>suspense (+)</i>		<i>s (+)</i>
1.31 10		Es ist offensichtlich Liebe auf den ersten Blick.	Konfrontation eines positiv gezeichneten Protagonisten mit einem Anreiz bei geringer Aussicht auf Erfolg.

*Negative Ausrichtung* - Definition: Der Zuschauer erkennt, dass der Protagonisten mit einem möglichen Nachteil konfrontiert wird. In unserem Beispiel sieht der Zuschauer, dass dem Protagonisten eine Gefahr (+) droht.

2 1	<i>suspense (-)</i>		<i>s (-)</i>
6.48 3		Sid sieht an einem Eiskristall-Spiel, dass er nicht als Teil von Mannis zukünftiger Familie vorgesehen ist.	Konfrontation eines positiv gezeichneten Protagonisten mit einer Gefahr bei geringer Aussicht auf Erfolg.

Wie in anderen wissenschaftlichen Disziplinen kann uns der Aufbau einer systematischen Klassifikation der einzelnen Elemente unseres Untersuchungsobjekts bei dessen Analyse oder auch bei der kreativen Synthese behilflich sein. Im Zusammenhang mit der Analyse denken wir an das Modellbeispiel der Gesetzssystematik, deren generell-abstrakte Rechtsnormen die rechtliche Einordnung einer Vielzahl von Verhaltensweisen in der konkreten Lebenswelt ermöglicht.<sup>17</sup> So wie wir anhand einer abstrakten Gesetzesdefinition eine bestimmte Handlung einer Person zum Beispiel dem Tatbestand der strafrechtlichen Körperverletzung zuordnen können, so können wir hier analog anhand der abstrakten Definition in der EF-Tabelle eine bestimmte Handlung

eines Protagonisten auf der *story*-Ebene einer Filmgeschichte zum Beispiel der EF-Art *surprise/suspense* (-) auf der *discourse*-Ebene zuordnen.

Im Zusammenhang mit der Synthese denken wir sodann an das Modellbeispiel des chemischen Periodensystems, welches als eine der Grundlagen für die Synthese neuer chemischer Verbindungen dient.<sup>18</sup> So wie das Periodensystem für die Entwicklung neuer Verbindungen hilfreich ist, so kann möglicherweise auch die EF-Tabelle beim Aufbau neuer Erzählstrukturen einer Filmgeschichte behilflich sein. Ähnlich wie die teilweise komplizierte Nomenklatur der chemischen Verbindungen durch die Komplexität ihres Gegenstandes bedingt ist,<sup>19</sup> so mag auch die differenzierte Terminologie in der EF-Tabelle durch die Vielschichtigkeit der verschiedenen EF-Arten und Variationsformen gerechtfertigt sein.<sup>20</sup>

**Inhaltsübersicht** (Ebenen 1-4)

**1. EF-Basiselemente** (Ebene 1)

**EF-Art-Nr.**

- I. Suspense .....1-476**
- II. Surprise .....477-496**
- III. Mystery .....497-851**

**2. EF-Grundtypen** (Ebenen 1-2)

**I. Suspense**

IA	<i>Interaktionsspannung</i>	1	.....1-240
IB	<i>Konfliktspannung</i>	2	.....241-388
IC	<i>Suspense/mystery</i>	3	.....389-476

**II. Surprise**

II	<i>Surprise</i>	4	.....477-496
----	-----------------	---	--------------

**III. Mystery**

IIIA	<i>Rätselspannung</i>	5	.....497-594
IIIB	<i>Mystery/suspense</i>	6	.....595-716
IIIC	<i>Mystery/mystery/suspense</i>	7	.....717-802
IIID	<i>Mystery/conflict (adventure)</i>	8	.....803-851

**3. EF-Modus** (Ebenen 1-3)

**I. Suspense**



IA	Interaktionsspannung	1
	<i>a. Modus: surprise-Verknüpfung</i>	.....20-95
	<i>b. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....96-114
	<i>c. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....115-127
	<i>d. Modus: auktorialer suspense</i>	.....128-288
IB	Konfliktspannung	2
	<i>a. Modus: surprise-Verknüpfung</i>	.....289-324
	<i>b. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....325-334
	<i>c. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....335-346
	<i>d. Modus: auktorialer suspense</i>	.....347-397
IC	Suspense/mystery	3
	<i>a. Modus: surprise-Verknüpfung</i>	.....398-443
	<i>b. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....444-448
	<i>c. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....449-458
	<i>d. Modus: auktorialer suspense</i>	.....459-479
<b>II. Surprise</b>		
II	Surprise 4	
	<i>a. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....480-482
	<i>b. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....483-485
	<i>c. Modus: auktorialer suspense</i>	.....486-503
<b>III. Mystery</b>		
IIIA	Rätselspannung	5
	<i>a. Modus: surprise-Verknüpfung</i>	.....504-532
	<i>b. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....533-535
	<i>c. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....536-547
	<i>d. Modus: auktorialer suspense</i>	.....548-589
	<i>e. Modus: mystery</i>	.....590-602
IIIB	Mystery/suspense	6
	<i>a. Modus: surprise-Verknüpfung</i>	.....603-643
	<i>b. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....644-650
	<i>c. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....651-672
	<i>d. Modus: auktorialer suspense</i>	.....673-721

IIIC	Mystery/mystery/suspense	7
	<i>a. Modus: surprise-Verknüpfung</i>	.....722-736
	<i>b. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....737-748
	<i>c. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....749-764
	<i>d. Modus: auktorialer suspense</i>	.....765-806
IIID	Mystery/conflict (adventure)	8
	<i>a. Modus: surprise-Verknüpfungen</i>	.....807-826
	<i>b. Modus: internes Kommunikationssystem</i>	.....827-830
	<i>c. Modus: externes Kommunikationssystem</i>	.....831-834
	<i>d. Modus: auktorialer suspense</i>	.....835-847
	<i>e. Modus: mystery</i>	.....848-851

#### 4. EF-Variationsformen (Ebenen 1-4)

##### I. Suspense

###### IA Interaktionsspannung

*suspense*

*suspense (Spannungsaddition)*

*suspense (Spannungsakkumulation)*

a. Modus: *surprise*-Verknüpfung .....20-95

*surprise/suspense*

*surprise/suspense (Spannungsaddition)*

*surprise/suspense (Spannungsakkumulation)*

*surprise/suspense (direkte Interaktion)*

*surprise/suspense (direkte Interaktion; Spannungsaddition)*

*surprise/suspense (direkte Interaktion; Spannungsakkumulation)*

*surprise/suspense/surprise*

*suspense/surprise/suspense*

***suspense/ surprise*** (interaction)/mystery

*suspense/surprise/suspense* (Spannungsaddition)

*suspense/surprise/suspense* (Spannungsakkumulation)

*suspense/surprise/suspense* (unerwartete Intervention)

*mystery/surprise/suspense* (unerwartete Intervention)

*mystery/surprise/suspense* (direkte Interaktion)

*suspense/surprise/suspense* (unerwartete

*Intervention;*

*Spannungsakkumulation)*

*mystery/surprise/suspense* (unerwartete

*Intervention;*

*Spannungsakkumulation)*

*mystery/suspense/surprise/suspense*  
*suspense/mystery/surprise/suspense*  
*mystery/suspense/surprise/suspense* (Spannungsaddition)  
*mystery/suspense/surprise/suspense* (Spannungsakkumulation)  
*mystery/suspense/surprise/suspense* (unerwartete Intervention;  
 Spannungsakkumulation)  
**suspense/ surprise** (unerwartete Intervention;  
 Spannungsakkumulation)/adventure  
**suspense/surprise** /mystery/mystery/suspense

b. Modus: internes Kommunikationssystem .....96-114

*suspense* (internes Kommunikationssystem)  
*surprise/suspense* (internes Kommunikationssystem; Spannungsaddition)  
*surprise/suspense* (internes Kommunikationssystem;  
 Spannungsakkumulation)  
*suspense/surprise* (internes Kommunikationssystem; unerwartete  
 Intervention)  
*surprise/suspense* (internes Kommunikationssystem; direkte Interaktion)  
*suspense/surprise* (internes Kommunikationssystem; unerwartete  
 Intervention; Spannungsakkumulation)

c. Modus: externes Kommunikationssystem .....115-127

*suspense* (externes Kommunikationssystem)  
*surprise/suspense* (externes Kommunikationssystem)  
*surprise/suspense* (externes Kommunikationssystem; Spannungsaddition)  
*suspense/surprise/suspense* (externes Kommunikationssystem;  
 Spannungsakkumulation)

d. Modus: auktorialer suspense .....128-288

*auktorialer suspense* (surprise/suspense)  
*auktorialer suspense* (suspense/surprise; unerwartete Intervention)  
*auktorialer suspense* (suspense/surprise solution)  
*auktorialer suspense* (surprise/suspense; Spannungsaddition)  
*auktorialer suspense* (surprise/suspense; Spannungsaddition: beide  
 Gefahren/Chancen)  
*auktorialer suspense* (surprise/suspense; Spannungsakkumulation)  
*auktorialer suspense* (surprise/suspense; direkte Interaktion)  
*auktorialer suspense: Gefahr und Chance* (surprise/suspense; direkte  
 Interaktion)  
*auktorialer suspense* (surprise/suspense; direkte Auflösung)  
*surprise/auktorialer suspense* (surprise/suspense)  
*surprise/auktorialer suspense* (surprise/suspense; direkte Interaktion)  
*surprise/auktorialer suspense* (surprise/suspense; direkte Auflösung)  
*mystery/mystery/suspense/surprise/auktorialer suspense*  
 (surprise/suspense; direkte Interaktion)  
*auktorialer suspense invers* (suspense/surprise; unerwartete Intervention)

*auktorialer suspense invers: Gefahr und Chance (suspense/surprise; unerwartete Intervention)*

*auktorialer suspense beidseitig invers: Gefahr und Chance (suspense/surprise; unerwartete Intervention)*

*auktorialer suspense: Grundform und invers (suspense/surprise; unerwartete Intervention)*

*auktorialer suspense invers (surprise/suspense; Spannungsaddition)*

*auktorialer suspense invers (surprise/suspense; direkte Interaktion)*

*auktorialer suspense invers (surprise/suspense; direkte Auflösung)*

## IB Konfliktspannung

*conflict (suspense vs suspense)*

*conflict (mystery vs suspense)*

*conflict (mystery/suspense vs suspense)*

*conflict (mystery/interaction vs mystery/suspense)*

*conflict (suspense vs auktorialer suspense [surprise/mystery/suspense])*

a. Modus: surprise-Verknüpfung .....289-324

*surprise/conflict (suspense vs suspense)*

*surprise/conflict (mystery vs suspense)*

*surprise/conflict (mystery/suspense vs suspense)*

b. Modus: internes Kommunikationssystem .....325-334

*conflict (internes Kommunikationssystem; suspense vs suspense)*

c. Modus: externes Kommunikationssystem .....335-346

*conflict (externes Kommunikationssystem; suspense vs suspense)*

*surprise/conflict (externes Kommunikationssystem; suspense vs suspense)*

d. Modus: auktorialer suspense .....347-397

*auktorialer suspense (surprise/conflict [suspense vs suspense])*

*auktorialer suspense beidseitig (surprise/conflict [suspense vs suspense])*

*auktorialer suspense (surprise/conflict [mystery vs suspense])*

*auktorialer suspense (surprise/conflict [mystery/suspense vs suspense])*

*auktorialer suspense (conflict/surprise)*

## C. Suspense/mystery

*suspense/mystery*

*Addition (suspense/mystery und mystery/suspense)*

a. Modus: surprise-Verknüpfung .....398-443

*surprise/suspense/mystery*

*surprise/suspense/mystery (direkte Interaktion)*  
*suspense/mystery/surprise (unerwartete Intervention;*  
*Spannungsakkumulation)*  
***suspense/surprise/suspense/mystery***  
***mystery/surprise/suspense/mystery***  
***adventure/surprise/suspense/mystery***  
*suspense/surprise/suspense/mystery (Spannungsakkumulation)*  
***suspense/mystery/surprise/suspense/mystery***  
***mystery/suspense/surprise/suspense/mystery***  
***mystery/mystery/suspense/surprise/suspense/mystery***  
 auktorialer suspense/ ***surprise***  
 (*mystery/suspense/surprise*)/***suspense/mystery***

b. Modus: internes Kommunikationssystem .....444-448

*suspense/mystery (internes Kommunikationssystem)*

c. Modus: externes Kommunikationssystem .....449-458

*suspense/mystery (externes Kommunikationssystem)*

*surprise/suspense/mystery (externes Kommunikationssystem)*

d. Modus: auktorialer suspense .....459-479

*auktorialer suspense (surprise/suspense/mystery)*

*auktorialer suspense (suspense/mystery/surprise)*

***auktorialer suspense/surprise (mystery/surprise)/mystery***

*auktorialer suspense invers (surprise/suspense/mystery)*

## II. Surprise

*surprise*

a. Modus: internes Kommunikationssystem .....480-482

*surprise (internes Kommunikationssystem)*

b. Modus: externes Kommunikationssystem .....483-485

*surprise (externes Kommunikationssystem)*

c. Modus: auktorialer suspense .....486-503

*auktorialer suspense (surprise)*

## III. Mystery

IIIA Rätselspannung

*mystery*

*mystery (Rätseladdition)*

*Addition (mystery und suspense)*

*mystery (Rätselakkumulation)*

a. Modus: surprise-Verknüpfung .....504-532

*surprise/mystery*

*surprise/mystery (Rätseladdition)*  
*surprise/mystery (Rätselakkumulation)*  
*surprise/mystery (direkte Detektion)*  
*suspense/ **surprise/mystery***  
*mystery/**surprise/mystery***  
***surprise/mystery/ surprise***  
*mystery (externes Kommunikationssystem)/**surprise /mystery***  
*suspense/mystery/**surprise/mystery***  
*mystery/suspense/**surprise/mystery***  
*auktorialer suspense/ **surprise/mystery***  
***mystery/surprise /mystery/suspense (Spannungsakkumulation)***

b. Modus: internes Kommunikationssystem .....533-535

*surprise/mystery (internes Kommunikationssystem)*

c. Modus: externes Kommunikationssystem .....536-547

*mystery (externes Kommunikationssystem)*  
*surprise/mystery (externes Kommunikationssystem)*  
*mystery/**surprise/mystery** (externes Kommunikationssystem)*  
***mystery/surprise** (externes Kommunikationssystem interaction)/ suspense*

d. Modus: auktorialer suspense .....548-589

*auktorialer suspense (surprise/mystery)*  
*auktorialer suspense (internes Kommunikationssystem; surprise/mystery)*  
*auktorialer suspense (mystery/surprise detection)*  
*auktorialer suspense (mystery/surprise solution)*  
*auktorialer suspense (surprise/mystery; direkte Detektion)*  
*auktorialer suspense (surprise/mystery; direkte Auflösung)*  
*auktorialer suspense (surprise/mystery; Rätseladdition)*  
*auktorialer suspense (surprise/mystery; Rätselakkumulation)*  
*auktorialer suspense invers (mystery/surprise detection)*  
*auktorialer suspense beidseitig invers (mystery/surprise detection)*  
*auktorialer suspense invers (mystery/surprise)*  
*auktorialer suspense invers (surprise/mystery; direkte Detektion)*  
*auktorialer suspense: Grundform und invers (mystery/surprise detection)*  
*auktorialer suspense (mystery/whodunit; ungewisse Tat)*

e. Modus: mystery .....590-602

*mystery/whodunit (ungewisse Tat)*

### IIIB Mystery/suspense

*mystery/suspense*  
*mystery/suspense (Spannungsaddition)*  
*mystery/suspense (Spannungsakkumulation)*

a. Modus: surprise-Verknüpfung .....603-643

*surprise/mystery/suspense*

*surprise/mystery/suspense (direkte Auflösung)*

*suspense/surprise/mystery/suspense*

*mystery/surprise/mystery/suspense*

*adventure/surprise /mystery/suspense*

*mystery/surprise/mystery/suspense (Spannungsaddition)*

*mystery/surprise |mystery/suspense (Spannungsakkumulation)*

*suspense/ mystery/ surprise/mystery/suspense*

*mystery/suspense/surprise/mystery/suspense*

*mystery/mystery/suspense/surprise/mystery/suspense*

b. Modus: internes Kommunikationssystem .....644-650

*mystery/suspense (internes Kommunikationssystem)*

*suspense/surprise/mystery/suspense (internes Kommunikationssystem)*

c. Modus: externes Kommunikationssystem .....651-672

*mystery/suspense (externes Kommunikationssystem)*

*surprise/mystery/suspense (externes Kommunikationssystem)*

*mystery/surprise/ mystery/suspense (externes Kommunikationssystem)*

*mystery/suspense/surprise (externes Kommunikationssystem)/ suspense*

*mystery/suspense/surprise (externes*

*Kommunikationssystem)/suspense/mystery*

*mystery/suspense/surprise (externes*

*Kommunikationssystem)/auktorialer suspense (sr/m/s<sup>21</sup>)*

*auktorialer suspense/solution (externes Kommunikationssystem;*

*mystery/suspense/surprise)*

d. Modus: auktorialer suspense .....673-721

*auktorialer suspense (surprise/mystery/suspense)*

*auktorialer suspense (mystery/suspense/surprise solution)*

*auktorialer suspense/solution (mystery/suspense/solution)*

*surprise/auktorialer suspense (surprise/mystery/suspense)*

*surprise/auktorialer suspense (mystery/suspense/surprise solution)*

*mystery/suspense/surprise/auktorialer suspense*

*(surprise/mystery/suspense )*

*auktorialer suspense/ surprise*

*(mystery/suspense/surprise)/suspense/mystery*

*surprise/auktorialer suspense (surprise/mystery/suspense;*

*Spannungsaddition)*

*surprise/auktorialer suspense (surprise/mystery/suspense;*

*Spannungsakkumulation)*

*auktorialer suspense/solution (externes Kommunikationssystem;*

*surprise/mystery/suspense)*

*auktorialer suspense invers (surprise/mystery/suspense -)*

### IIIC Mystery/ mystery/suspense

*mystery/mystery/suspense*

a. Modus: surprise-Verknüpfung .....722-736

*surprise/mystery/mystery/suspense*

*mystery/suspense/**surprise/mystery/mystery/suspense***

*suspense/mystery/**surprise/mystery/mystery/suspense***

b. Modus: internes Kommunikationssystem .....737-748

*mystery/mystery/suspense (internes Kommunikationssystem)*

*surprise/mystery/mystery/suspense (internes Kommunikationssystem)*

c. Modus: externes Kommunikationssystem .....749-764

*mystery/mystery/suspense (externes Kommunikationssystem)*

*surprise/mystery/mystery/suspense (externes Kommunikationssystem)*

*suspense/**surprise/mystery/mystery/suspense** (externes Kommunikationssystem)*

***mystery/mystery/suspense/surprise** (externes Kommunikationssystem)/  
suspense/mystery*

***mystery/mystery/suspense/surprise** (externes Kommunikationssystem)/auktorialer suspense*

d. Modus: auktorialer suspense .....765-806

*auktorialer suspense (surprise/mystery/mystery/suspense)*

*auktorialer suspense (mystery/mystery/suspense/surprise detection)*

*auktorialer suspense (mystery/mystery/suspense/surprise solution)*

*surprise/auktorialer suspense (surprise/mystery/mystery/suspense)*

*auktorialer suspense invers (mystery/mystery/suspense/surprise solution)*

*auktorialer suspense/ solution (externes Kommunikationssystem;  
mystery/mystery/suspense/solution)*

*auktorialer suspense/ solution (externes Kommunikationssystem;  
mystery/mystery/suspense/surprise solution)*

### IIID Mystery/ conflict (adventure)

*adventure*

a. Modus: surprise-Verknüpfungen .....807-826

*surprise/adventure*

*suspense/ **surprise/adventure***

*adventure/**surprise/adventure***



*suspense/mystery/surprise/adventure*  
*mystery/suspense/surprise/adventure*

b. Modus: internes Kommunikationssystem .....827-830

*adventure (internes Kommunikationssystem)*

c. Modus: externes Kommunikationssystem .....831-834

*adventure (externes Kommunikationssystem)*

d. Modus: auktorialer suspense .....835-847

*auktorialer suspense (surprise/adventure)*

*auktorialer suspense (adventure/surprise)*

*auktorialer suspense (surprise/mystery/adventure)*

e. Modus: *mystery* .....848-851

*mystery/adventure*


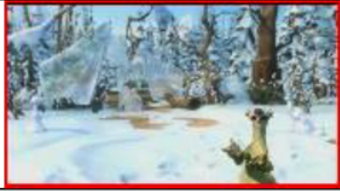


## 5. Erzählfiguren-Tabelle (Ebenen 1-5)

	<b>Story-Ebene</b> <i>Bei auktorialem suspense: interne Kommunikationsebene</i>	<b>Discourse-Ebene</b> <i>Bei auktorialem suspense: externe Kommunikationsebene</i>
--	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

### I. Suspense


#### A. Interaktionsspannung

*suspense*


1 1	<i>suspense (+)</i>		<i>s (+)</i>
1.31 10		Es ist offensichtlich Liebe auf den 1. Blick. <sup>22</sup>	Konfrontation eines positiv gezeichneten Protagonisten mit einem Anreiz bei geringer Aussicht auf Erfolg.
2 1	<i>suspense (-)</i>		<i>s (-)</i>
6.48 3		Sid sieht an einem Eiskristall-Spiel, dass er nicht als Teil von Mannis zukünftiger Familie vorgesehen ist. <sup>23</sup>	Konfrontation eines positiv gezeichneten Protagonisten mit einer Gefahr bei geringer Aussicht auf Erfolg.
3 2	<i>suspense/interaction</i>		<i>s/int</i>
2.19 18		Nun entbrennt ein wilder Kampf zwischen den beiden Eichhörnchen um die Eichel. <sup>24</sup>	Die beiden Akteure stürzen sich in einen Kampf um die Verwirklichung ihrer Ziele.
4 2	<i>suspense/interaction (+)</i> <sup>25</sup>		<i>s/int (+)</i>
00.50 2		Dieser ist erneut auf der Suche nach etwas Begehrtem.	Der Protagonist verfolgt ein affirmatives Ziel.

5 2	<i>suspense/interaction (-)</i> <sup>26</sup>	<i>s/int (-)</i>
--------	-----------------------------------------------	------------------

6 3	<i>suspense/solution (+)</i>	<i>s/sol (+)</i>
--------	------------------------------	------------------


2.22 20		Endlich hat Scrat die Eichel für sich allein. <sup>27</sup>	Der Protagonist gewinnt am Ende den Kampf.
------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

7 3	<i>suspense/solution (-)</i>	<i>s/sol (-)</i>
--------	------------------------------	------------------


20.55 5		Sid versucht, die Randalierer aufzuhalten. Bereits geht die erste Installation zu Bruch.	Ein erster Rettungsversuch misslingt, da der Randalierer zu schnell für den Protagonisten ist.
------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

### *suspense (Spannungsaddition)*

8 1	<i>suspense (Spannungsaddition +)</i>	<i>s (S'add +)</i>
--------	---------------------------------------	--------------------


37.23 15		Buck beschliesst mit grimmiger Entschlossenheit, den wehrlosen Gefangenen zu helfen. <sup>28</sup>	Der Akteur steigert durch seinen Entschluss die Chancen auf Rettung.
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

9 1	<i>suspense (Spannungsaddition -)</i>	<i>s (S'add -)</i>
--------	---------------------------------------	--------------------

2.29 23		Scrat springt mutig in den Abgrund, um Scratte zu retten, wodurch er auch sich selbst gefährdet. <sup>29</sup>	Der Protagonist bringt sich dabei selbst in Gefahr und muss nun gegen zwei Gefahren ankämpfen.
------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

10 2	<i>suspense/ interaction (Spannungsaddition +)</i>	<i>s/int (S'add +)</i>
---------	----------------------------------------------------	------------------------

11 2	<i>suspense/ interaction (Spannungsaddition -)</i>	<i>s/int (S'add -)</i>
---------	----------------------------------------------------	------------------------


21.38 13		Sid versucht, die Verfolgungsjagd eines seiner Schützlinge aufzuhalten.	Immerhin ist der Protagonist bemüht, den Schaden zumindest punktuell in Grenzen zu halten.
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

12 3	<i>suspense/ solution (Spannungsaddition +)</i>	<i>s/sol (S'add +)</i>
---------	-------------------------------------------------	------------------------

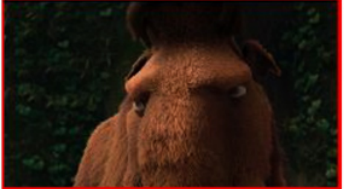
13 3	<i>suspense/ solution (Spannungsaddition -)</i>	<i>s/sol (S'add -)</i>
---------	-------------------------------------------------	------------------------

### *suspense (Spannungsakkumulation)*


14 1	<i>suspense (Spannungsakkumulation +)</i>	<i>s (S'akk +)</i>
---------	-------------------------------------------	--------------------


29.32 16		Diego stellt den Gefährten somit seine Unterstützung in Aussicht. <sup>30</sup>	Der Protagonist stellt eine zusätzliche Hilfeleistung in Aussicht.
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

15 1	<i>suspense (Spannungsakkumulation -)</i>	<i>s (S'akk -)</i>
---------	-------------------------------------------	--------------------

30.07 26		Dieser weigert sich jedoch kategorisch, auf den riesigen Dinosaurier zu steigen. <sup>31</sup>	Der Akteur erschwert seine eigene Rettung.
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

16 2	<i>suspense/ interaction (Spannungsakkumulation +)</i>	<i>s/int (S'akk +)</i>
---------	--------------------------------------------------------	------------------------

13.04 9		Sid benützt die Rinde nun als Schlitten bei der Verfolgungsjagd auf das dritte renitente Ei.	Gleichzeitig eröffnen sich für den Protagonisten neue Wege, um sein Ziel zu erreichen.
------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------


17 2	<i>suspense/ interaction (Spannungsakkumulation -)</i>		<i>s/ int (S'akke -)</i>
2.51 27		Auch die Eichel entschwindet nun in weite Ferne, was Scrats Bestreben zusätzlich behindert.	Ein erneutes Hindernis tritt auf.


18 3	<i>suspense/ solution (Spannungsakkumulation +)</i>		<i>s/ sol (S'akke +)</i>
---------	-----------------------------------------------------	--	--------------------------


19 3	<i>suspense/ solution (Spannungsakkumulation -)</i>		<i>s/ sol (S'akke -)</i>
---------	-----------------------------------------------------	--	--------------------------


a. Modus: surprise-Verknüpfung  
*surprise/suspense*


20 1	<i>surprise/ suspense (+)</i>		<i>sr/ s (+)</i>
		<i>Der Reporter Jones begegnet auf einem Kongress plötzlich Carol, in die er sich auf den 1. Blick hin verliebt.<sup>32</sup></i>	<i>Der Protagonist erkennt plötzlich das Auftauchen einer bis anhin verborgenen Chance.</i>

21 1	<i>surprise/ suspense (-)</i>		<i>sr/ s (-)</i>
2.25 21		Plötzlich sieht Scrat, dass Scratte in die tiefe Schlucht hinabstürzt. <sup>33</sup>	Der Protagonist erkennt plötzlich ein neues Problem.

22 2	<i>suspense/ surprise (unerwartete Intervention +)</i>		<i>s/ sr (uI +)</i>
1.03.22 7		Plötzlich zückt Buck sein Seil und lässt es wie eine Peitsche niedergehen, um den eigenen Absturz zu verhindern und womöglich den Flugsaurier in Griff zu bekommen.	Der Protagonist wehrt sich mit überraschenden Mitteln gegen diese zusätzliche Gefährdung.


23 2	<i>suspense/ surprise (unerwartete Intervention -)</i>		<i>s/ sr (uI -)</i>
1.49 13		Scratta greift nun plötzlich auch nach der Eichel und versucht, diese wieder in ihren Besitz zu bringen.	Die Antagonistin möchte den Protagonisten plötzlich an seinem Vorhaben hindern.

24 3	<i>suspense/ surprise (+)</i>		<i>s/ sr (+)</i>
13.46 22		Völlig unerwartet steht jedoch Ellie zur Stelle und fängt das dritte Ei auf. <sup>34</sup>	Das anfängliche Problem ist hierdurch nun ebenfalls definitiv aufgelöst.

25 3	<i>suspense/ surprise (-)</i>		<i>s/ sr (-)</i>
19.55 12		Scratta lernt jedoch schnell und schleudert ihrerseits Scrat auf die Seite. <sup>35</sup>	Die Antagonistin durchkreuzt jedoch erneut die Pläne des Protagonisten überraschend mit derselben Strategie.

### *surprise/suspense (Spannungsaddition)*

26 1	<i>surprise/ suspense (Spannungsaddition +)</i>		<i>sr/ s (S'add +)</i>
		<i>Gilbert erkennt, daß er mit der Befreiung von Miss Froy zusätzlich ein Staatsgeheimnis schützen könnte.<sup>36</sup></i>	<i>Der Protagonist sieht, daß sich sein Ziel plötzlich durch eine zusätzliche Chance erweitert.</i>

27 1	<i>surprise/ suspense (Spannungsaddition -)</i>		<i>sr/ s (S'add -)</i>
43.15 7		Bevor Buck die „Gondel“ losschickt warnt er Ellie noch vor den giftigen Dämpfen, die sie nicht einatmen sollte. <sup>37</sup>	Plötzlich erfährt die Protagonistin noch von zusätzlichen Gefahren auf, auf welche sie zusteuert.